**NEŞELİ YAPRAKLAR SETİ OCAK AYI ETKİNLİKLERİN KÜNYELERİ**

**EĞİTİM AKIŞI 1:**

**ŞEKİL ÇOCUKLAR İŞ BAŞINDA**

**Etkinlik Çeşidi:** Oyun ve Matematik (Bütünleştirilmiş Küçük Grup ve Bireysel Etkinlik)

**Kullanılan Kaynaklar:** Neşeli Yapraklar-4 s: 31, 32

**Yaş Grubu: 48 +**

**EĞİTİM AKIŞI 2:**

**DÜNDEN YARINA**

**Etkinlik Çeşidi:** Okuma Yazmaya Hazırlık ve Türkçe (Bütünleştirilmiş Bireysel Etkinlik)

**Kullanılan Kaynaklar:** Neşeli Yapraklar-4 s: 33, 34

**Yaş Grubu: 48 +**

**EĞİTİM AKIŞI 3:**

**FRESK HAZIRLIYORUZ**

**Etkinlik Çeşidi:** Sanat ve Okuma Yazmaya Hazırlık (Bütünleştirilmiş Tüm Grup ve Bireysel Etkinlik)

**Yaş Grubu: 48 +**

**EĞİTİM AKIŞI 4:**

**DOĞRU MU? YANLIŞ MI?**

**Etkinlik Çeşidi:** Oyun ve Okuma Yazmaya Hazırlık (Bütünleştirilmiş Tüm Grup ve Bireysel Etkinlik)

**Kullanılan Kaynaklar:** Neşeli Yapraklar-4 s: 38

**Yaş Grubu: 48 +**

**EĞİTİM AKIŞI 5:**

**KEDİ DİLİ**

**Etkinlik Çeşidi:** Oyun ve Okuma Yazmaya Hazırlık (Bütünleştirilmiş Tüm Grup Etkinliği)

**Kullanılan Kaynaklar:** Neşeli Yapraklar-4 s: 39, 40

**Yaş Grubu: 48**+

**EĞİTİM AKIŞI 6:**

**HAFİFSE UÇAR, AĞIRSA KONAR**

**Etkinlik Çeşidi:** Fen ve Okuma Yazmaya Hazırlık (Bütünleştirilmiş Tüm Grup ve Bireysel Etkinlik)

**Kullanılan Kaynaklar:** Neşeli Yapraklar-5 s:1, 2

**Yaş Grubu: 48 +**

**EĞİTİM AKIŞI 7:**

**ENERJİ TASARRUFU HAFTASI**

**Etkinlik Çeşidi:** Oyun ve Türkçe (Bütünleştirilmiş Küçük Grup ve Bireysel Etkinlik)

**Kullanılan Kaynaklar:** Neşeli Yapraklar-4 s: 27, 28/Okul Öncesi Antolojisi hikâye s:355; deney s:127

**Yaş Grubu: 48 +**

**EĞİTİM AKIŞI 8:**

**POŞET POŞET TAVŞAN**

**Etkinlik Çeşidi:** Fen, Sanat ve Okuma Yazmaya Hazırlık (Bütünleştirilmiş Bireysel Etkinlik)

**Kullanılan Kaynaklar:** Neşeli Yapraklar-5 s: 3, 4

**Yaş Grubu: 48 +**

**EĞİTİM AKIŞI 9:**

**İPİM VE EŞİM**

**Etkinlik Çeşidi:**  Hareket ve Matematik (Bütünleştirilmiş Tüm Grup ve Küçük Grup Etkinliği)

**Kullanılan Kaynaklar:** Neşeli Yapraklar-5 s: 5, 6

**Yaş Grubu: 48 +**

**EĞİTİM AKIŞI 10:**

**NEŞELİ AYAKLAR**

**Etkinlik Çeşidi:** Oyun ve Matematik (Bütünleştirilmiş Küçük Grup ve Bireysel Etkinlik)

**Kullanılan Kaynaklar:** Neşeli Yapraklar-5 s: 7, 8

**Yaş Grubu: 48 +**

**EĞİTİM AKIŞI 11:**

**GÖKYÜZÜ RENGİ**

**Etkinlik Çeşidi:** Fen ve Sanat (Bütünleştirilmiş Tüm Grup Etkinliği)

**Kullanılan Kaynaklar:** Neşeli Yapraklar-5 s: 9, 10

**Yaş Grubu: 48**+

**EĞİTİM AKIŞI 12:**

**SAĞIM OYUN SOLUM OYUN**

**Etkinlik Çeşidi:** Oyun ve Okuma Yazmaya Hazırlık (Bütünleştirilmiş Tüm Grup ve Bireysel Etkinlik)

**Kullanılan Kaynaklar:** Neşeli Yapraklar-5 s: 11, 12

**Yaş Grubu: 48** +

**EĞİTİM AKIŞI 13:**

**YAPBOZ PROJESİ**

**Etkinlik Çeşidi:** Oyun, Matematik ve Sanat (Bütünleştirilmiş Tüm Grup Etkinliği)

**Kullanılan Kaynaklar:** Neşeli Yapraklar-5 s: 13, 14

**Yaş Grubu: 48** +

**EĞİTİM AKIŞI 14:**

**SAYILARDAN HANGİSİ YOK?**

**Etkinlik Çeşidi:** Oyun, Türkçe ve Okuma Yazmaya Hazırlık (Bütünleştirilmiş Tüm Grup ve Bireysel Etkinlik)

**Kullanılan Kaynaklar:** Neşeli Yapraklar-5 s: 15, 16, 17

**Yaş Grubu: 48 +**

**EĞİTİM AKIŞI 15:**

**KALABALIK SAYILAR**

**Etkinlik Çeşidi:** Matematik, Oyun ve Sanat (Bütünleştirilmiş Küçük Grup ve Bireysel Etkinlik)

**Kullanılan Kaynaklar:** Neşeli Yapraklar-5 s: 18

**Yaş Grubu: 48 +**

**MİLLİ EĞİTİM BAKANLIĞI**

……………………………………………. **OKULU**

**YARIM GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI-1**

**Tarih : /Ocak/**

**Yaş Grubu : 48 + Ay**

**Öğretmen Adı**  **:**

* **Güne Başlama Zamanı:**

*Çember saati ile güne başlama ve oyun planlaması.*

* **Oyun Zamanı :**

*Öğrenme merkezlerinde oyun/etkinliğe giriş.*

* **Kahvaltı, Temizlik**
* **Etkinlik Zamanı:**

*"Şekil Çocuklar İş Başında" adlı bütünleştirilmiş oyun ve matematik etkinliği*

* **Günü Değerlendirme Zamanı:**

*Çember saati ile günü değerlendirme çalışmaları, ev çalışmaları /materyal temini bilgilendirilmesi.*

* **Eve Gidiş:**

*Aile katılım çalışmalarının duyurulması/gidiş hazırlıkları.*

* **Genel Değerlendirme**

**ŞEKİL ÇOCUKLAR İŞ BAŞINDA**

**Etkinlik Çeşidi:** Oyun ve Matematik (Bütünleştirilmiş Küçük Grup ve Bireysel Etkinlik)

**Yaş Grubu: 48 +**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ**  **Bilişsel Gelişim**  **Kazanım 4.** Nesneleri sayar.  **Göstergeleri:** *(İleriye/geriye doğru birer birer ritmik sayar. Belirtilen sayı kadar nesneyi gösterir. Saydığı nesnelerin kaç tane olduğunu söyler. Sıra bildiren sayıyı söyler.)*  **Kazanım 6.** Nesne ya da varlıkları özelliklerine göre eşleştirir.  **Göstergeleri:** *(Nesne/varlıkları birebir eşleştirir. Nesne/varlıkları rengine, şekline, miktarına göre ayırt eder, eşleştirir. Eş nesne/varlıkları gösterir.)*  **Kazanım 8:** Nesne ya da varlıkların özelliklerini karşılaştırır.  **Göstergeleri:** *(Nesne/varlıkların şeklini ayırt eder, karşılaştırır. Nesne/varlıkların miktarını ayırt eder, karşılaştırır.)*  **Kazanım 12.** Geometrik şekilleri tanır.  **Göstergeleri:** *(Gösterilen geometrik şeklin ismini söyler. Geometrik şekillerin özelliklerini söyler. Geometrik şekillere benzeyen nesneleri gösterir.)* | **ÖĞRENME SÜRECİ**   * Tebeşirle yere büyük dört çember çizilir ve her dairenin içine geometrik şekiller koyulur. Her bir çemberin içindeki geometrik şekil (üçgen, daire, kare, dikdörtgen) sayı olarak diğerlerinden farklıdır. * Çocukların yakalarına birer geometrik şekil kartı takılır. Yönerge verilince çocukların çemberlerin içindeki şekilleri saymaları ve yakalarındaki geometrik şekil hangi çemberin içinde fazlaysa o daireye geçmelerini istenir. * Her seferinde dairelerin içindeki geometrik şekillerin sayısı ve çocukların yakalarındaki kartlar değiştirilir. * Çocuklar geometrik şekil kartlarını sınıfta bulunan eşyaların geometrik şekillerini değerlendirerek uygun yerlere yerleştirirler. * Geometrik şekillerden seçtikleri şekilleri çocukların üzerine yapıştırması istenir. * Şekiller iki gruba ayrılır. Gruplardan biri kâğıt ve boyalarla masaya geçer. Diğerleri ortada serbest dolaşır. Komut verildiğinde durup masada oturanlara dönerler. Masada oturan çocuklar arkadaşlarının üzerindeki şekillerin renklerini kullanarak aynı renkte aynı şekilleri çizerler. * Gruplar yer değiştirir. Oyun tekrar edilir. * Çalışma sayfaları uygulanır. | **DEĞERLENDİRME**  Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Hangi şekillerle oyun oynadık? * İlk oyunda hangi çembere girdin? * Hangi çemberde sana ait daha fazla şekil olduğunu nasıl anladın? * Saymadan şekillerin hangi çemberde daha çok olduğunu anlayabilir miyiz? * Oyunu tekrar oynamak istermiydiniz? |
| **MATERYALLER**  Tebeşir, renkli geometrik şekiller, geometrik şekil kartları, boya ve kâğıtlar | **SÖZCÜKLER**  Yer değiştirmek  **KAVRAMLAR**  **Geometrik şekil:** Kare, üçgen, daire, dikdörtgen  **Miktar:** Az-çok | **AİLE KATILIMI**   * Aile katılım etkinliği çalışması eve gönderilebilir. |
| **UYARLAMA** | | |

**MİLLİ EĞİTİM BAKANLIĞI**

……………………………………………. **OKULU**

**YARIM GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI-2**

**Tarih : /Ocak/**

**Yaş Grubu : 48 + Ay**

**Öğretmen Adı**  **:**

* **Güne Başlama Zamanı:**

*Çember saati ile güne başlama ve oyun planlaması.*

* **Oyun Zamanı :**

*Öğrenme merkezlerinde oyun/etkinliğe giriş.*

* **Kahvaltı, Temizlik**
* **Etkinlik Zamanı:**

*"Dünden Yarına" adlı bütünleştirilmiş okuma yazmaya hazırlık ve Türkçe etkinliği*

* **Günü Değerlendirme Zamanı:**

*Çember saati ile günü değerlendirme çalışmaları, ev çalışmaları /materyal temini bilgilendirilmesi.*

* **Eve Gidiş:**

*Aile katılım çalışmalarının duyurulması/gidiş hazırlıkları.*

* **Genel Değerlendirme**

**DÜNDEN YARINA**

**Etkinlik Çeşidi:** Okuma Yazmaya Hazırlık ve Türkçe (Bütünleştirilmiş Bireysel Etkinlik)

**Yaş Grubu: 48 +**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ**  **Bilişsel Gelişim:**  **Kazanım 18.** Zamanla ilgili kavramları açıklar.  **Göstergeleri:** *(Olayları oluş zamanına göre sıralar. Zaman ile ilgili kavramları anlamına uygun şekilde açıklar. Zaman bildiren araçların işlevlerini açıklar.)*  **Motor Gelişimi:**  **Kazanım 2.** Denge hareketleri yapar.  **Göstergeleri:** *(Ağırlığını bir noktadan diğerine aktarır****.*** *Atlama, konma, başlama, durma ile ilgili denge hareketlerini yapar. )*  **Dil Gelişimi:**  **Kazanım 3. Söz** dizimi kurallarına göre cümle kurar.  **Göstergeleri:** *(Düz cümle, olumsuz cümle, soru cümlesi ve bileşik cümle kurar. Cümlelerinde ögeleri doğru kullanır.)*  **Kazanım 4.** Konuşurken dilbilgisi yapılarını kullanır.  **Göstergeleri:** *(Cümle kurarken isim, fiil, sıfat, bağlaç, çoğul ifadeler, zarf, zamir, edat, isim durumları ve olumsuzluk yapılarını kullanır)* | **ÖĞRENME SÜRECİ**  “Balık Ağı” oyunu oynanır. Oyun alanına büyük bir daire çizilir. Bu balık ağı olur. Çocuklardan biri ebe seçilir ve balık ağının köşesinde elinde düdükle bekler. Çocuklar balık ağının içinde ve dışında serbestçe koşar veya yürürler. Ebe düdüğünü çaldığında, herkes olduğu yerde durur; balık ağının içinde kalan çocuklar yakalanmış olur. Balıkçı balıkları sayar; sayısını söyler. Bir başka çocuk balıkçı olur. Oyun, her çocuk balıkçı oluncaya kadar sürdürülür.   * Çeşitli aralıklarla yere üç çizgi çizilir. * Bir bölüm dün, bir bölüm bugün ve bir bölüm de yarın olur. Çocuklarla kavramlarla ilgili sohbet edilir. Örnekler verilerek hatırlatılır. * Çocuklar çizginin başında yan yana dururlar. Ritim çalmaya başlanır. Çocuklar, her ritim çalışında bir çizginin üzerinden atlarlar. * Ritim durunca çocuklar hangi bölmedeyse o bölüme uygun bir cümle kurarlar. ‘Dün okulda …………. yaptık’ ‘Bugün okulda ………….yaptık’ ‘Yarın okulda ………….yapacağız’ * Oyun her çocuk cümle kurana kadar devam eder. * Cümlelerin olumsuzları da kurulur. * ‘Dün okulda ………….... yapmadık’ ‘Bugün okulda ………….yapmadık’ ‘Yarın okulda …………..yapmayacağız’ * Cümleler her çocuk tarafından kurulunca çalışma sayfaları yönergeler doğrultusunda gerçekleştirilir. | **DEĞERLENDİRME**  Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Tebeşirlerin dokusu nasıldı? * Tebeşire dokununca ne hissettiniz? * Hangi renk tebeşirleri inceledik? * Yere hangi resimleri yaptınız? * Zemine hangi çizgileri çizdik? * Hangi çizgide daha kısa sürede yürüyebildik? * Dün evde ne yaptınız? * Dün okulda ne yaptık? * Bugün okulda neler yaptık? * Haftanın günleri hangileridir? * Haftanın günlerinden aynı sesle bitenler hangileri? (pazartesi-cumartesi, çarşamba-cuma) * Bugün hangi gün? * Bugün okulda hangi yemeği yedik? * Yarın okulda hangi yemeği yiyebiliriz? |
| **MATERYALLER**  Renkli tebeşirler | **SÖZCÜKLER**  Cümle, olumsuz cümle, hatırlamak, tebeşir  **KAVRAMLAR**  **Zaman:** Dün, bugün, yarın, gün | **AİLE KATILIMI**   * Ailelerden çocuklarıyla ‘Dün, bugün ve yarın’ resimleri yapmaları istenebilir. |
| **UYARLAMA** | | |

**MİLLİ EĞİTİM BAKANLIĞI**

……………………………………………. **OKULU**

**YARIM GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI-3**

**Tarih : /Ocak/**

**Yaş Grubu : 48 + Ay**

**Öğretmen Adı**  **:**

* **Güne Başlama Zamanı:**

*Çember saati ile güne başlama ve oyun planlaması.*

* **Oyun Zamanı :**

*Öğrenme merkezlerinde oyun/etkinliğe giriş.*

* **Kahvaltı, Temizlik**
* **Etkinlik Zamanı:**

*"Fresk Hazırlıyoruz" adlı bütünleştirilmiş sanat ve okuma yazmaya hazırlık etkinliği*

* **Günü Değerlendirme Zamanı:**

*Çember saati ile günü değerlendirme çalışmaları, ev çalışmaları /materyal temini bilgilendirilmesi.*

* **Eve Gidiş:**

*Aile katılım çalışmalarının duyurulması/gidiş hazırlıkları.*

* **Genel Değerlendirme**

**FRESK HAZIRLIYORUZ**

**Etkinlik Çeşidi:** Sanat ve Okuma Yazmaya Hazırlık (Bütünleştirilmiş Tüm Grup ve Bireysel Etkinlik)

**Yaş Grubu: 48 +**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ**  **Sosyal ve Duygusal Gelişim:**  **Kazanım 14.** Sanat eserlerinin değerini fark eder.  **Göstergeleri:** *(Sanat eserlerinde gördüklerini ve işittiklerini söyler. Sanat eserleri ile ilgili duygularını açıklar. Sanat eserlerinin korunmasına özen gösterir.)*  **Bilişsel Gelişim:**  **Kazanım 17:** Neden-sonuç ilişkisi kurar.  **Göstergeleri:** *(Bir olayın olası nedenlerini söyler. Bir olayın olası sonuçlarını söyler.)*  **Dil Gelişimi:**  **Kazanım 10.** *Görsel* *materyalleri okur.*  **Göstergeleri***: (Görsel materyalleri inceler. Görsel materyalleri açıklar. Görsel materyallerle ilgili sorular sorar. Görsel materyallerle ilgili sorulara cevap verir. Görsel materyalleri kullanarak olay, öykü gibi kompozisyonlar oluşturur.)*  **Motor Gelişimi:**  **Kazanım 4.** Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar.  **Göstergeleri:** *(Değişik malzemeler kullanarak resim yapar. Nesneleri kopartır/yırtar, sıkar, çeker/gerer, açar/kapar*. *Nesneleri döndürür.* *Malzemelere elleriyle şekil verir. Malzemelere araç kullanarak şekil verir.)* | **ÖĞRENME SÜRECİ**   * Çocuklara fresk görselleri gösterilir. Eski çağlarda insanların ev gibi yapıların duvarlarını ve tavanlarını fresk adı verilen resimlerle süsledikleri bilgisi verilir ve çocukların soru sormasına ve görselleri tekrar incelemeli sağlanır. Fresk yapımında kullanılan alçı ve diğer malzemeler çocuklarla incelenir. * Kabın içine su koyulur. Kaşık yardımıyla alçı yavaş yavaş suya serpilir. Bir yandan da spatula ile karıştırılır. Karıştırma işlemi karışım macun haline gelene kadar yapılır(*Sertleşmenin önlenmesi için hızlı olunmalıdır)* * Bezin üzerine bir-iki milimetre kalınlığında alçı karışımı sürülür. Spatula yardımıyla yüzey düzlenir. Alçı sıva sertleşene ve kuruyana kadar beklenir. Guaj boya kullanılarak üzerine balık resmi yapılır. * Boya kuruduktan sonra alçı sıva iki elle tutularak birkaç yerden kırılır*.(Fresk gibi eski görünmesi sağlayacaktır)* * Alçı sıva üzerine fırça yardımı ile beyaz tutkal sürülür. Kurumaya bırakılır. Tutkal kuruduğunda resim saydamlaşacaktır. * Çocuklarla yapılan örnek incelenir ve yapım aşamaları ile ilgili sohbet edilir. * Alçılı bez önceden çocuk sayısı kadar hazırlanarak dağıtılır. Çocuklar alçı sıva üzerine balık resmi yaparlar.Kırma işlemi ardından beyaz tutkal uygularlar. * Freskler incelenir. Ters yönlere bakacak şekilde balıklar zemine yerleştirilir. Balıklar sayılır ve gittikleri yön ve duruşları tanımlanır. * Çalışma sayfası uygulanır. | **DEĞERLENDİRME**  Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Fresk görselleri ilginizi çekti mi? * Sizce bu resimleri yapan kişiler ne hissetmiş olabilir? * Bu fresklerin yapıldığı evlerde kimler yaşıyor olabilir? * Evinizin duvarlarına fresk yapsanız ne resmederdiniz? * Sanat eseri ne demek olabilir? * Eski sanat eserleri neden değerli olabilir? * Freski hangi malzemelerle yaptık? * Sizce guaj ya da sulu boya yerine pastel boya kullanabilir miydik? * Neden hızlı hareket etmek zorunda kaldık? * Alçı ne renkti? * Tutkal ne renkti? * Alçıdan sıva yapma işlemi nereye uygulanır? * Aileniz ya da ustalar sıva yaparken izleme şansınız oldu mu? |
| **MATERYALLER**  İki su bardağı hızlı sertleşen alçı(*hırdavatçıdan temin edilebilir),* bir su bardağı su, beyaz tutkal, guaj boya, ham bez, çuval gibi görünen kumaş parçaları, fırça, spatula, kaşık | **SÖZCÜKLER**  Eski çağ, tavan, alçı, sıva, fresk, spatula  **KAVRAMLAR**  **Yön**: Sağ-sol  **Zıt:** Hızlı-yavaş | **AİLE KATILIMI**   * Ailelere tarif ve açıklama gönderilerek evde çocuklarıyla fresk hazırlaması sağlanabilir. |
| **UYARLAMA** | | |

**MİLLİ EĞİTİM BAKANLIĞI**

……………………………………………. **OKULU**

**YARIM GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI-4**

**Tarih : /Ocak/**

**Yaş Grubu : 48 + Ay**

**Öğretmen Adı**  **:**

* **Güne Başlama Zamanı:**

*Çember saati ile güne başlama ve oyun planlaması.*

* **Oyun Zamanı :**

*Öğrenme merkezlerinde oyun/etkinliğe giriş.*

* **Kahvaltı, Temizlik**
* **Etkinlik Zamanı:**

*" Doğru mu? Yanlış mı?" adlı bütünleştirilmiş oyun ve okuma yazmaya hazırlık etkinliği*

* **Günü Değerlendirme Zamanı:**

*Çember saati ile günü değerlendirme çalışmaları, ev çalışmaları /materyal temini bilgilendirilmesi.*

* **Eve Gidiş:**

*Aile katılım çalışmalarının duyurulması/gidiş hazırlıkları.*

* **Genel Değerlendirme**

**DOĞRU MU? YANLIŞ MI?**

**Etkinlik Çeşidi:** Oyun ve Okuma Yazmaya Hazırlık (Bütünleştirilmiş Tüm Grup ve Bireysel Etkinlik)

**Yaş Grubu: 48 +**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ**  **Dil Gelişimi:**  **Kazanım 6.** Sözcük dağarcığını geliştirir.  **Göstergeleri:** *(Dinlediklerinde yeni olan sözcükleri fark eder ve sözcüklerin anlamlarını sorar. Sözcükleri hatırlar ve sözcüklerin anlamını söyler. Yeni öğrendiği sözcükleri anlamlarına uygun olarak kullanır. Cümle kurarken çoğul ifadeler kullanır. Zıt anlamlı, eş anlamlı ve eş sesli sözcükleri kullanır.)*  **Kazanım 10:** Görsel materyalleri okur.  **Göstergeleri:** *(Görsel materyalleri inceler. Görsel materyalleri açıklar. Görsel materyallerle ilgili sorular sorar. Görsel materyallerle ilgili sorulara cevap verir.)*  **Bilişsel Gelişim:**  **Kazanım 4.** Nesneleri sayar.  **Göstergeleri:** *(İleriye/geriye doğru birer birer ritmik sayar. Belirtilen sayı kadar nesneyi gösterir. Saydığı nesnelerin kaç tane olduğunu söyler.)* | **ÖĞRENME SÜRECİ**   * Oyun alanının bir yanına iki köşe çizilir. Bunlardan biri yuva, öteki kafes olarak belirlenir. Bir anne kuş seçilir ve yuvaya girer, ikinci kuşçu olur, yuva ile kafes arasında yer alır. * Diğer çocuklar oyun alanının dışına çizilen çizginin arkasına geçerler. Burası ormanı gösterir. Her çocuk bir kuş adını alır. Sayıları çok olursa, birden çok oyuncu aynı kuş adıyla anılabilir. * Bir kuş adı söylenir, bu adı taşıyan kuş ya da kuşlar yuvaya doğru koşarlar, bu sırada kuşçu, bunları geçerken yakalamaya çalışır. Yakalanan kuş kafese koyulur. Yakalanmayan kuş, anne kuşa ulaşır. * Çocuklara bazı durumlar söylenir. Çocuklar her durumun hangi araçlara gereksinim duyduğunu bulurlar*. (Kaptan-gemi, aşçı-kepçe, kuaför-tarak, insan-yemek-su, vb)* * Doğru mu? Yanlış mı? Oyunu oynanır. Çocuklara söylenen iş-nesne gibi eşleştirmeleri çocukların doğru ya da yanlış olarak eşleştirmesi istenir. *(Resim yapmak için tarağa gereksinimimiz var. Doğru mu?, Yanlış mı? Vb)* * Gereksinimlerin karşılanmaması durumunda neler yaşanabileceği hakkında fikir yürütülür. * Çalışma sayfaları incelenerek uygulanır. | **DEĞERLENDİRME**  Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Yüzümüzü yıkamak için bulaşık deterjanı gerekir. Doğru mu? Yanlış mı? * Oyun oynamak için ne gerekir? * Resim yapmak için ne gerekir? * Yemek için ne gerekir? * Saçlarını taramak için ne kullanırsın? * Marangoz ne iş yapar? * Resim yapmak için fırçaya gereksinimimiz var. Doğru mu? Yanlış mı? * Yeleri süpürürken saç kurutma makinesi kullanırız. Doğru mu? Yanlış mı? * Çalışma sayfasında kaç tane nesne vardı? |
| **MATERYALLER**  Şapka, Şemsiye, dış fırçası, tarak, resim kâğıdı, nihale, kalem, bardak, çanta, kaşık…, kitaplıktaki kitaplar | **SÖZCÜKLER**  Gereksinim, kuşçu  **KAVRAMLAR**  **Zıt:** Doğru-yanlış | **AİLE KATILIMI**  ………….. |
| **UYARLAMA** | | |

**MİLLİ EĞİTİM BAKANLIĞI**

……………………………………………. **OKULU**

**YARIM GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI-5**

**Tarih : /Ocak/**

**Yaş Grubu : 48 + Ay**

**Öğretmen Adı**  **:**

* **Güne Başlama Zamanı:**

*Çember saati ile güne başlama ve oyun planlaması.*

* **Oyun Zamanı :**

*Öğrenme merkezlerinde oyun/etkinliğe giriş.*

* **Kahvaltı, Temizlik**
* **Etkinlik Zamanı:**

*"Kedi Dili" adlı bütünleştirilmiş oyun ve okuma yazmaya hazırlık etkinliği*

* **Günü Değerlendirme Zamanı:**

*Çember saati ile günü değerlendirme çalışmaları, ev çalışmaları /materyal temini bilgilendirilmesi.*

* **Eve Gidiş:**

*Aile katılım çalışmalarının duyurulması/gidiş hazırlıkları.*

* **Genel Değerlendirme**

**KEDİ DİLİ**

**Etkinlik Çeşidi:** Oyun ve Okuma Yazmaya Hazırlık (Bütünleştirilmiş Tüm Grup Etkinliği)

**Yaş Grubu: 48**+

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ**  **Dil Gelişim:**  **Kazanım 1:** Sesleri ayırt eder.  **Göstergeleri:**  *(Sesin geldiği yönü söyler. Sesin kaynağının ne olduğunu söyler. Sesin özelliğini söyler. Sesler arasındaki benzerlik ve farklılıkları söyler. Verilen sese benzer sesler çıkarır.)*  **Motor Gelişim:**  **Kazanım 1:** Yer değiştirme hareketleri yapar.  **Göstergeleri:**  *(Yönergeler doğrultusunda yürür. Yönergeler doğrultusunda koşar.)*  **Bilişsel Gelişim**  **Kazanım 6.** Nesne ya da varlıkları özelliklerine göre eşleştirir.  **Göstergeleri:**  *(Nesne/varlıkları birebir eşleştirir. Eş nesne/varlıkları gösterir.)* | **ÖĞRENME SÜRECİ**   * Çocuklara kedilerin konuşsalardı nasıl bir dille konuşabilecekleri hakkında sorgulama başlatılır. * Kedice konuşma çalışmaları yapılır.   (miyav-miyav, miyyavv..)   * Çocuklara sorular sorulur ve kedice cevap vermeleri istenir. * Çocuklardan bir ‘aramacı’ seçilir. Gözü uyku bandı ile kapatılır. Kedi rolü için de başka bir çocuk seçilir. Kedi olan çocuk sınıf içerisinde dolaşarak ses çıkarır. Aramacı çocuk sesin geldiği yöne göre kedinin yerini bulmaya çalışır. * “Kedi Fare’yi Bul” oyunu oynanır. Çocuklar arasından bir kedi seçilir. * Kedinin yüzü duvara döndürülür. Diğer çocuklardan biri fare olur. * Kedi seçilen fareyi bulmaya çalışır. Yaklaştığında çocuklar miyavlamaya başlar. Uzaklaştığında sessiz kalırlar. Sesin yüksekliğine göre kedi fareyi bulmaya çalışır. * Çocuklara ‘Eşini Bulma’ kartları dağıtılır. Eşler serbest şekilde dolaşırlar. Komut verilince herkes birbirinin elindeki karta bakıp araştırma yaparak elindeki kartların eşini bulmaya çalışır. Eşler birbirini bulunca kartlardaki görseller ile ilgili sohbet edilir. * Çalışma sayfaları uygulanır. | **DEĞERLENDİRME**  Etkinlik arasında ya da sırasında çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Oyunumuzdaki kahramanları değiştirseydik yerine hangilerini seçerdin? * Oyunun en çok neresi hoşunuza gitti? * Kedi nasıl yürüyordu? * Kartlarda neler vardı? * Eşini bulamaya çalışırken nasıl bir strateji kullandın? *(En yakın arkadaşıma gittim, hepsine baktım, sesli olarak sordum vb)* |
| **MATERYALLER**  Eş nesne kartları | **SÖZCÜKLER**  Eş, strateji  **KAVRAMLAR**  **Duyu:** Sesli – Sesiz  **Zıt:** Aynı-farklı | **AİLE KATILIMI**   * Ailelerden çocukları ile birlikte evdeki hangi eşyaların ses çıkardığını araştırmaları istenebilir. |
| **UYARLAMA** | | |

**MİLLİ EĞİTİM BAKANLIĞI**

……………………………………………. **OKULU**

**YARIM GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI-6**

**Tarih : /Ocak/**

**Yaş Grubu : 48 + Ay**

**Öğretmen Adı**  **:**

* **Güne Başlama Zamanı:**

*Çember saati ile güne başlama ve oyun planlaması.*

* **Oyun Zamanı :**

*Öğrenme merkezlerinde oyun/etkinliğe giriş.*

* **Kahvaltı, Temizlik**
* **Etkinlik Zamanı:**

*"Hafifse Uçar, Ağırsa Konar" adlı bütünleştirilmiş fen ve okuma yazmaya hazırlık etkinliği*

* **Günü Değerlendirme Zamanı:**

*Çember saati ile günü değerlendirme çalışmaları, ev çalışmaları /materyal temini bilgilendirilmesi.*

* **Eve Gidiş:**

*Aile katılım çalışmalarının duyurulması/gidiş hazırlıkları.*

* **Genel Değerlendirme**

**HAFİFSE UÇAR AĞIRSA KONAR**

**Etkinlik Çeşidi:** Fen ve Okuma Yazmaya Hazırlık (Bütünleştirilmiş Tüm Grup ve Bireysel Etkinlik)

**Yaş Grubu: 48 +**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ**  **Bilişsel Gelişim:**  **Kazanım 1:** Nesne/durum/olaya dikkatini verir.  **Göstergeleri:**  *(Dikkat edilmesi gereken nesne/durum/olaya odaklanır. Dikkatini çeken nesne/durum/olaya yönelik sorular sorar. Dikkatini çeken nesne/durum/olayı ayrıntılarıyla açıklar.)*  **Kazanım 2:**Nesne/durum/olayla ilgili tahminde bulunur.  **Göstergeleri:**  *(Nesne/durum/olayın ipuçlarını söyler. Tahmini ile ilgili ipuçlarını açıklar. Gerçek durumu inceler. Tahmini ile gerçek durumu karşılaştırır.)*  **Kazanım 8.** Nesne ya da varlıkların özelliklerini karşılaştırır.  **Göstergeleri:**  *(Nesne/varlıkların miktarını ayırt eder, karşılaştırır.)*  **Kazanım 11.** Nesneleri ölçer.  **Göstergeleri:**  *(Ölçme sonucunu tahmin eder. Standart olmayan birimlerle ölçer. Ölçme sonucunu söyler. Ölçme sonuçlarını tahmin ettiği sonuçlarla karşılaştırır. Standart ölçme araçlarının neler olduğunu söyler.)* | **ÖĞRENME SÜRECİ**   * Sınıfa çeşitli ağırlıklarda nesneler getirilir. (*Örn: mantar tıpa, kâğıt, kuş tüyü, yaprak, kumaş parçası, taş, tahta parçası gibi.*) * Çalışmaya başlamadan önce çocuklar nesneleri teker teker ellerine alarak ağırlıklarını hissederler. * Çocuklardan, rüzgârın etkisiyle, nesnelerin ne kadar uzağa gidebileceği, hangi nesnelerin kolay hangisinin zor hareket ettirilebileceği ile ilgili tahminleri alınır. * Ellerimizi kullanmadan nesneleri nasıl hareket ettirebileceğimize ilişkin fikirler üretilir. Çocuklar nesneleri üfleyerek hareket ettirmeye çalışırlar. Deneyin sonunda çocukların yorumları dinlenir. * Çocuklar çalışmanın sonunda nesneleri ağır ve hafif olarak sınıflandırmaya çalışırlar. * Kelebek, arı, sinek, kedi, at vb. hayvan görselleri incelenir. Hayvanların vücut ağırlıkları hakkında sohbet edilir. * Masanın üzerine terazi konulur. Masaya çeşitli sebze ve meyveler yerleştirilir. Çocuklarla birlikte meyve ve sebze adları söylenir. Çocuklardan biri seçilir. Çocuğa iki tane sebze/meyve gösterilir. Çocuğa hangisinin ağır olduğu sorulur. Çocuk tahminini söyler. Sebzeler teraziye konur ve hangisinin daha ağır olduğuna bakılır. * Çalışma sayfaları uygulanır. | **DEĞERLENDİRME**  Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Rüzgâr ne demek olabilir? * Rüzgâr neden eser? * Rüzgârın estiğini nasıl hissederiz? * Rüzgâr nesneleri hareket ettirebilir mi? * Rüzgârı görebilir miyiz? * Hangi nesneler daha kolay hareket etti? * Hangi nesneleri hareket ettiremedik? * Hangi hayvanlar ağırdır? * Hangi hayvanlar hafiftir? * Hangi meyve/sebzelerle ağırlık tahmin oyunu oynadık? * Tahminlerinin sonucunu nasıl değerlendiriyorsun? * Günlük hayatta neleri tahmin ediyoruz? * Okula gelirken neleri tahmin etmeye çalışıyorsun? * Hangi ölçüm aracını kullandık? * Ağır nesneleri taşımak da zor mudur? |
| **MATERYALLER**  Mantar tıpa, Kâğıt, Kuş tüyü, Yaprak, Kumaş parçası, Taş, Tahta parçası, Hayvan Görselleri, Terazi, Meyve ve Sebzeler | **SÖZCÜKLER**  Rüzgar, üflemek, hareket, ağır, hafif  **KAVRAMLAR**  **Miktar:** Ağır-Hafif | **AİLE KATILIMI**   * Ailelere çocuklarının alışveriş poşetlerini taşımaya yardım etmesi için ortam yaratmaları istenebilir. |
| **UYARLAMA** | | |

**MİLLİ EĞİTİM BAKANLIĞI**

……………………………………………. **OKULU**

**YARIM GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI-7**

**Tarih : /Ocak/**

**Yaş Grubu : 48 + Ay**

**Öğretmen Adı**  **:**

* **Güne Başlama Zamanı:**

*Çember saati ile güne başlama ve oyun planlaması.*

* **Oyun Zamanı :**

*Öğrenme merkezlerinde oyun/etkinliğe giriş.*

* **Kahvaltı, Temizlik**
* **Etkinlik Zamanı:**

*" Enerji Tasarrufu Haftası" adlı bütünleştirilmiş oyun ve Türkçe etkinliği*

* **Günü Değerlendirme Zamanı:**

*Çember saati ile günü değerlendirme çalışmaları, ev çalışmaları /materyal temini bilgilendirilmesi.*

* **Eve Gidiş:**

*Aile katılım çalışmalarının duyurulması/gidiş hazırlıkları.*

* **Genel Değerlendirme**

**ENERJİ TASARRUFU HAFTASI**

**Etkinlik Çeşidi:** Oyun ve Türkçe (Bütünleştirilmiş Küçük Grup ve Bireysel Etkinlik)

**Yaş Grubu: 48 +**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ**  **Motor Gelişimi:**  **Kazanım 1.** Yer değiştirme hareketleri yapar.  **Göstergeleri:** *(Belirlenen mesafede yuvarlanır.. Kayma adımı yaparak belirli mesafede ilerler. Galop yaparak belirli mesafede ilerler. Sekerek belirli mesafede ilerler. Belirli bir mesafeyi sürünerek gider..)*  **Dil Gelişimi:**  **Kazanım 7.** Dinlediklerinin/izlediklerinin anlamını kavrar.  **Göstergeleri:** *(Sözel yönergeleri yerine getirir. Dinlediklerini/izlediklerini açıklar. Dinledikleri/izledikleri hakkında yorum yapar.)*  **Bilişsel Gelişim:**  **Kazanım 17.** Neden-sonuç ilişkisi kurar.  **Göstergeleri:** *(Bir olayın olası nedenlerini söyler. Bir olayın olası sonuçlarını söyler.)*  **Kazanım 19.** Problem durumlarına çözüm üretir**.**  **Göstergeleri:** *(Problemi söyler. Probleme çeşitli çözüm yolları önerir)* | **ÖĞRENME SÜRECİ**   * Sınıfta yere bir bitiş bir de başlangıç çizgisi çizilir. Çocukların dört gruba ayrılması sağlanır. Gruplar kendilerine bir isim bulur. Grup üyeleri başlangıç çizgisine gelir. * Verdiği yönerge doğrultusunda bitiş çizgisine kadar gidilir. Emekleyerek, zıplayarak, yuvarlanarak, çift ayak zıplayarak, galop yaparak, sekerek, sürünerek vb hareket komutları verilir. * Hareketler yeterli sayıda tekrar edildikten sonra yarışmalı şeklinde oynanır. * Başlangıç ve bitiş kavramlarından hareketle ‘Enerji Tasarrufu’ adlı hikâye okunur. * Hikâye üzerinden belirli günün önemi hakkında konuşulur. * Kumbaranın ne işe yaradığını ile ilgili sorgulama başlatılır * Para biriktirmenin öneminden bahsedilir * Tasarruf yapmanın sadece parayla olmadığı anlatılır. * Başka nelerden tasarruf edilmesi gerektiği sorgulanır. * Çocuklardan alınan cevaplardan sonra, zaman ve enerjiden de tasarruf yapabileceği söylenir. * Enerji kaynaklarından, elektrik ile ilgili konuştuktan sonra çocuklarla sürtünme ile elektrik oluşturma deneyi yapılır. * Çalışma sayfaları uygulanır. | **DEĞERLENDİRME**  Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Başlangıç ne demektir? * Bitiş ne demektir? * Başlangıcı ve bitişi olan şeyler nelerdir? * Enerji ne demek olabilir? * Enerjiniz olmasaydı bu oyunları oynayabilir miydiniz? * Enerji tasarrufu neden önemlidir? * Enerji kaynaklarımız nelerdir? * Deney sonucu ne öğrendik? * ‘Kullanmıyorsan söndür’ hangi durumlarda kullanılabilir? |
| **MATERYALLER**  Renkli elektrik bandı ve renkli tebeşir, resimleri, plastik kaşık, tarak, yünlü kumaş parçası ve küçük yırtılmış kâğıt parçaları, galoşlar | **SÖZCÜKLER**  Enerji, elektrik, tasarruf, kumbara  **KAVRAMLAR**  **Zıt:** Başlangıç-bitiş | **AİLE KATILIMI**   * Ailelerden çocuklarıyla eve gelen faturaları incelemeleri istenebilir. |
| **UYARLAMA** | | |

**MİLLİ EĞİTİM BAKANLIĞI**

……………………………………………. **OKULU**

**YARIM GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI-8**

**Tarih : /Ocak/**

**Yaş Grubu : 48 + Ay**

**Öğretmen Adı**  **:**

* **Güne Başlama Zamanı:**

*Çember saati ile güne başlama ve oyun planlaması.*

* **Oyun Zamanı :**

*Öğrenme merkezlerinde oyun/etkinliğe giriş.*

* **Kahvaltı, Temizlik**
* **Etkinlik Zamanı:**

*"Poşet Poşet Tavşan" adlı bütünleştirilmiş Fen, sanat ve okuma yazmaya hazırlık etkinliği*

* **Günü Değerlendirme Zamanı:**

*Çember saati ile günü değerlendirme çalışmaları, ev çalışmaları /materyal temini bilgilendirilmesi.*

* **Eve Gidiş:**

*Aile katılım çalışmalarının duyurulması/gidiş hazırlıkları.*

* **Genel Değerlendirme**

**POŞET POŞET TAVŞAN**

**Etkinlik Çeşidi:** Fen, Sanat ve Okuma Yazmaya Hazırlık (Bütünleştirilmiş Bireysel Etkinlik)

**Yaş Grubu: 48 +**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ**  **Bilişsel Gelişim:**  **Kazanım 2.** Nesne/durum/olayla ilgili tahminde bulunur.  **Göstergeleri:**  *(Nesne/durum/olayın ipuçlarını söyler. Tahmini ile ilgili ipuçlarını açıklar. Gerçek durumu inceler. Tahmini ile gerçek durumu karşılaştırır.)*  **Kazanım 18.** Zamanla ilgili kavramları açıklar.  **Göstergeleri:** *(Olayları oluş zamanına göre sıralar.)*  **Dil Gelişimi:**  **Kazanım 5.** Dili iletişim amacıyla kullanır**.**  **Göstergeleri:** *( Konuşma sırasında göz teması kurar. Sohbete katılır. Konuşmak için sırasını bekler. Duygu, düşünce ve hayallerini söyler. Duygu ve düşüncelerinin nedenlerini söyler.)*  **Kazanım 6.** Sözcük dağarcığını geliştirir.  **Göstergeleri:** *(Dinlediklerinde yeni olan sözcükleri fark eder ve sözcüklerin anlamlarını sorar. Sözcükleri hatırlar ve sözcüklerin anlamını söyler .Cümle kurarken çoğul ifadeler kullanır. )* | **ÖĞRENME SÜRECİ**   * Masanın bir bölümüne bilmece kesesi koyulur.İncelemek isteyen çocuklara rehberlik edilir. * Çocuklar kesenin içinden resimden oluşan tombala kartları çıkarır. Kartı çıkaran çocuk resmin ne olduğunu söylemeden özelliklerini anlatır. Diğer çocuklarda tahmin eder. * Doğru tahmini yapan keseden kart çekme hakkı kazanır. Bilmece oyunu bütün çocuklar bilmecelerini sorana kadar devam eder. Son bilmecenin cevabı poşet olur. * Çocuklara buzdolabı poşeti (her çocuğa bir adet) verilir. * Çocuklarla buzdolabı poşetlerini günlük hayatta nerelerde kullandığımız sorgulanır. * Buzdolabı poşetlerinin ağzı avuç içine buruşturularak tutulur ve içine hava üflenir. * Poşetin ağzı döndürülerek kapatılır ve hava dokunarak hareket ettirilir. Poşetin ağzı açılır ve havanın çıkışı hissedilir. * Poşete neler koyulabileceği hakkında fikir yürütülür. İçine bir şey koyulan poşetin ağzını kapatmanın neden önemli olduğu konuşulur. Çocuklara eski dergiler, gazeteler, renkli kartonlar ve yapıştırıcı verilir. Buzdolabı poşeti ile bir tavşan çalışması yapılacağı söylenir. * Çocuklar gazete ve dergilerden kestikleri turuncu renk resimleri, buzdolabı poşetinin içine doldururlar ve poşetin ağzını kapatarak yapıştırırlar. * Renkli kartonlardan kalıbı çizilmiş kulak, kol ve ayaklar ile tavşanı tamamlarlar. * Çalışma sayfaları uygulanır. | **DEĞERLENDİRME**  Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Buzdolabı poşetleri ile yapılan çalışmalardan en çok hangisinde hoşlandın? * Poşetle nasıl bir deney yaptık? * Havayı gözle görebilir miyiz? * Hava üfleyerek neleri şişiririz? * Poşetin içine hava doldurunca ona dokunabildik mi? * Hava üfledikten sonra ağzını kapatmazsak havaya ne olur? * Poşet adamına nasıl bir isim koyarsınız? * Poşetlerin içindeki havayı çekmeye ne denir? * Vakumlama işlemi hayatımızı nasıl kolaylaştırabilir. * Poşet adamları yapma işlem sırasını anlatabilir misiniz? * Tavşanlar ne yer? * Tavşanı havuca ulaşma yolunda hangi tehlikeler var? |
| **MATERYALLER:** Eski dergiler, gazeteler, renkli kartonlardan tavşan kalıpları, yapıştırıcı ve buzdolabı poşeti (her çocuğa bir adet) | **SÖZCÜKLER :** Poşet, hava, vakum  **KAVRAMLAR: Zıt:** Açık-kapalı | **AİLE KATILIMI:** Ailelerden çocuklarıyla buzdolabına koymak üzere poşet vakumlamaları istenebilir. |
| **UYARLAMA** | | |

**MİLLİ EĞİTİM BAKANLIĞI**

……………………………………………. **OKULU**

**YARIM GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI-9**

**Tarih : /Ocak/**

**Yaş Grubu : 48 + Ay**

**Öğretmen Adı**  **:**

* **Güne Başlama Zamanı:**

*Çember saati ile güne başlama ve oyun planlaması.*

* **Oyun Zamanı :**

*Öğrenme merkezlerinde oyun/etkinliğe giriş.*

* **Kahvaltı, Temizlik**
* **Etkinlik Zamanı:**

*"İpim ve Eşim" adlı bütünleştirilmiş hareket ve matematik etkinliği*

* **Günü Değerlendirme Zamanı:**

*Çember saati ile günü değerlendirme çalışmaları, ev çalışmaları /materyal temini bilgilendirilmesi.*

* **Eve Gidiş:**

*Aile katılım çalışmalarının duyurulması/gidiş hazırlıkları.*

* **Genel Değerlendirme**

**İPİM VE EŞİM**

**Etkinlik Çeşidi:**  Hareket ve Matematik (Bütünleştirilmiş Tüm Grup ve Küçük Grup Etkinliği)

**Yaş Grubu: 48** +

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ**  **Bilişsel Gelişim:**  **Kazanım 5.** Nesne ya da varlıkları gözlemler.  **Göstergeleri:**  *(Nesne/varlığın adını, rengini, büyüklüğünü, uzunluğunu söyler)*  **Kazanım 7.** Nesne ya da varlıkları özelliklerine göre gruplar**.**  **Göstergeleri***:*  *(Nesne/varlıkları rengine, şekline, büyüklüğüne, uzunluğuna göre gruplar)*  **Motor Gelişim:**  **Kazanım 1.** Yer değiştirme hareketleri yapar.  **Göstergeleri:**  *(Galop yaparak belirli mesafede ilerler. Sekerek belirli mesafede ilerler.*  *Engelin üzerinden atlar. Koşarak bir engel üzerinden atlar. Çift ayak sıçrayarak belirli mesafe ilerler. Tek ayak sıçrayarak belirli mesafe ilerler.)*  **Kazanım 2.** Denge hareketleri yapar.  **Göstergeleri:**  *(Ağırlığını bir noktadan diğerine aktarır****.*** *Atlama, konma, başlama, durma ile ilgili denge hareketlerini yapar. Tek ayak üzerinde durur. Tek ayak üzerinde sıçrar. Bireysel ve eşli olarak denge hareketleri yapar. Çizgi üzerinde yönergeler doğrultusunda yürür.)* | **ÖĞRENME SÜRECİ**   * Çocuklara iki dakika süre verilir. Çocuklar ikişerli eş olurlar ve sıraya geçerler. Her çifte bir ip verilir. * Çocukların iplerler bir süre vakit geçirmeleri sağlanır. Çocuklar ipin iki ucundan tutup, yürümeye başlarlar. * Çeşitli yönergeler verilir.   *Hızlı, yavaş, topuk üzerinde, parmak üzerinde, galop şeklinde koşma, sıçrama ve durma, tek ayaküstünde belli bir mesafe gitme, çift ayak üzerinde belli mesafe sıçrayarak gitme vb.*   * Müzik açılır ve tüm çocuklar ipin ucunu bırakmadan dans ederler. * Müzik süresince yönergeler verilir, *İplerin ucunu bırakmadan yere kadar indirin, yukarıya kaldırın, ipin altından geçin vb.* * Müzik kapatılır ve gruplara ipi yere düz bir şekilde koymaları söylenir.. * Çocuklardan grupları bozmadan verilen yönergeleri uygulamalarını ister:   *“İp üzerinden ileri, adımlayarak yürüyelim. İp üzerinden geri, adımlayarak yürüyelim. İpin üzerinden çift ayakla sıçrayarak yürüyelim. İpin üzerinden yan, yan yürüyelim.”*   * Oyun sonra çember olunur ve yere oturulur. İpler bir araya getirilir ve incelenir. * İpler kalın-ince, uzun-kısa vb. olma özelliklerine göre gruplanır. * Çalışma sayfaları uygulanır. | **DEĞERLENDİRME**  Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Oyunumuzda hangi nesneleri kulandık? * İpleri kullanarak hangi hareketleri yaptık? * Hangi hareketleri yaparken zorlandın? Neden? * En kolay hareket hangisi? * Oyun arkadaşınla uyumlu çalıştığını düşünüyor musun? Bununla ilgili nasıl kanıtlar sunabilirsin? * İplerin farklı özellikleri var mı? |
| **MATERYALLER**  Yeterli miktarda ip, müzik CD’si | **SÖZCÜKLER**  İp, uç, galop, sıçramak  **KAVRAMLAR**  **Boyut:** İnce- Kalın, Uzun -Kısa | **AİLE KATILIMI**  ………………… |
| **UYARLAMA** | | |

**MİLLİ EĞİTİM BAKANLIĞI**

……………………………………………. **OKULU**

**YARIM GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI-10**

**Tarih : /Ocak/**

**Yaş Grubu : 48 + Ay**

**Öğretmen Adı**  **:**

* **Güne Başlama Zamanı:**

*Çember saati ile güne başlama ve oyun planlaması.*

* **Oyun Zamanı :**

*Öğrenme merkezlerinde oyun/etkinliğe giriş.*

* **Kahvaltı, Temizlik**
* **Etkinlik Zamanı:**

*"Neşeli Ayaklar" adlı bütünleştirilmiş oyun ve matematik etkinliği*

* **Günü Değerlendirme Zamanı:**

*Çember saati ile günü değerlendirme çalışmaları, ev çalışmaları /materyal temini bilgilendirilmesi.*

* **Eve Gidiş:**

*Aile katılım çalışmalarının duyurulması/gidiş hazırlıkları.*

* **Genel Değerlendirme**

**NEŞELİ AYAKLAR**

**Etkinlik Çeşidi:** Oyun ve Matematik (Bütünleştirilmiş Küçük Grup ve Bireysel Etkinlik)

**Yaş Grubu: 48 +**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ**  **Bilişsel Gelişim**  **Kazanım 5.** Nesne ya da varlıkları gözlemler.  **Göstergeleri:** *(Nesne/varlığın adını, rengini, şeklini, büyüklüğünü, miktarını ve kullanım amaçlarını söyler.)*  **Kazanım 10:** Mekânda konumla ilgili yönergeleri uygular.  **Göstergeleri:** *(Nesnenin mekândaki konumunu söyler. Yönergeye uygun olarak nesneyi doğru yere yerleştirir.)*  **Kazanım 8.** Nesne ya da varlıkların özelliklerini karşılaştırır.  **Göstergeleri:** *(Nesne/varlıkların rengini, şeklini, büyüklüğünü, uzunluğunu, yapıldığı malzemeyi, miktarını ve kullanım amaçlarını ayırt eder, karşılaştırır.)*  **Motor Gelişimi:**  **Kazanım 4.** Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar.  **Göstergeleri:** *(Nesneleri kaptan kaba boşaltır. Kalemi doğru tutar, kalem kontrolünü sağlar, çizgileri istenilen nitelikte çizer.)* | **ÖĞRENME SÜRECİ**   * ‘Ayağını yerden kes’ oyunu oynanır. Müzik açılır ve çocuklar serbest dans ederler. Müzik durdurulduğunda ayaklarını havaya kaldırıp yerle temas etmeyecek bir pozisyon alırlar. * Çocuklar ayak kalıplarını çıkarırlar ve keserler. Ayakların büyüklük ve küçüklükleri karşılaştırılır. Ayak kalıpları yere karışık olarak yerleştirilir. * Verilen yönergeye uygun ayak kalıplarına basılarak oluşturulan oyun alana tamamlanır. *(Büyük ayak-büyük ayak-küçük ayak vb)* * Sınıfa bir yemek kaşığı, bir tatlı kaşığı ve bir çay kaşığı getirilir. Çocuklarla kaşıklar büyüklükleri bakımından incelenir. Bir kaba su koyulur. * Üç tane çocuk seçilir ve çocuklara birer tane plastik bardak ve birer kaşık verilir. * Çocuklardan ellerindeki kaşıklarla kaptan su alarak bardağa koymaları istenir. Oyun başlamadan önce hangi kaşığa sahip olan çocuğun önce bitireceği ile ilgili sorgulama başlatılır ve çocukların tahminleri alınır. * Süre başlatılır ve çocuklar kaşıklarıyla bardaklarını doldurmaya başlar. Bardağı dolan çocuk olunca oyun biter. Kaşıklar ve oyun sonucu ile ilgili konuşulur. * Çalışma sayfaları uygulanır. | **DEĞERLENDİRME**  Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Hangi kaşıklarla oyun oynadık? * Kaşıklar adını nerden almış olabilir? * Yemek kaşığı ile çay karıştırılabilir mi? * Çay kaşığı ile yemek yemek nasıl olur? * Hangi kaşıkla oynayan çocuk çabuk bitirecek? * Tahminleriniz doğru çıktı mı? * Oyunu tekrar oynamak ister misiniz? |
| **MATERYALLER**  Birer tane yemek, tatlı ve çay kaşığı, su, üç tane plastik bardak, kap | **SÖZCÜKLER**  Kaşık çeşitleri, çizgi  **KAVRAMLAR**  **Zıt:** Hızlı-yavaş  **Miktar:** Büyük-küçük | **AİLE KATILIMI**  …………… |
| **UYARLAMA** | | |

**MİLLİ EĞİTİM BAKANLIĞI**

……………………………………………. **OKULU**

**YARIM GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI-11**

**Tarih : /Ocak/**

**Yaş Grubu : 48 + Ay**

**Öğretmen Adı**  **:**

* **Güne Başlama Zamanı:**

*Çember saati ile güne başlama ve oyun planlaması.*

* **Oyun Zamanı :**

*Öğrenme merkezlerinde oyun/etkinliğe giriş.*

* **Kahvaltı, Temizlik**
* **Etkinlik Zamanı:**

*"Gökyüzü Rengi" adlı bütünleştirilmiş fen ve sanat etkinliği*

* **Günü Değerlendirme Zamanı:**

*Çember saati ile günü değerlendirme çalışmaları, ev çalışmaları /materyal temini bilgilendirilmesi.*

* **Eve Gidiş:**

*Aile katılım çalışmalarının duyurulması/gidiş hazırlıkları.*

* **Genel Değerlendirme**

**GÖKYÜZÜ RENGİ**

**Etkinlik Çeşidi:** Fen ve Sanat (Bütünleştirilmiş Tüm Grup Etkinliği)

**Yaş Grubu: 48**+

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ**  **Bilişsel Gelişim:**  **Kazanım 2:**Nesne/durum/olayla ilgili tahminde bulunur.  **Göstergeleri:** *Nesne/durum/olayın ipuçlarını söyler. Tahmini ile ilgili ipuçlarını açıklar. Gerçek durumu inceler. Tahmini ile gerçek durumu karşılaştırır.)*  **Kazanım 4.** Nesneleri sayar.  **Göstergeleri:** *(İleriye/geriye doğru birer birer ritmik sayar. Belirtilen sayı kadar nesneyi gösterir. Saydığı nesnelerin kaç tane olduğunu söyler. Sıra bildiren sayıyı söyler. 10’a kadar olan sayılar içerisinde bir sayıdan önce ve sonra gelen sayıyı söyler.)*  **Kazanım 5:** Nesne ya da varlıkları gözlemler.  **Göstergeleri:** *(Nesne/varlığın adını söyler. Nesne/varlığın rengini söyler. Nesne/varlığın şeklini söyler.)*  **Kazanım 6:** Nesne ya da varlıkları özelliklerine göre eşleştirir.  **Göstergeleri:** *(Nesne/varlıkları rengine göre ayırt eder, eşleştirir.)* | **ÖĞRENME SÜRECİ**   * Bütün öğrenciler dağınık olarak sınıfta dolaşmaya başlarlar. Bir yandan da verilecek komutu izlerler. * Düdük çalınır ve aynı anda kollardan biri havaya kaldırılarak parmaklarla herhangi bir sayı gösterilir. *( 1,2,3,4 veya 5 )* * Düdük sesini duyan öğrenciler gösterilen sayıya bakarak bu sayıyı tamamlamak üzere arkadaşlarına sıkı sıkı sarılır. * Oluşan gruplar kontrol edilir, sayıyı tamamlayamayan veya tek kalan öğrenciler elenir ve oyuna devam edilir. * Çocukların yüzleri mavi renk boya kalemleri kullanılarak boyanır. Yüzlerindeki mavi renge dikkat çekilir. * Doğada mavi renkli neler olduğu hakkında sorgulama başlatılır. * Çocuklar kıyafetlerindeki mavi renkleri araştırırlar ve bulanlar arkadaşlarına gösterirler. Çocuklara mavi rengin karıştırıldığında oluşturdukları renklerin ne olabileceği hakkında konuşulup renk karışımı deneyi yapılır. * Karıştırma öncesi çocukların oluşacak renk ile ilgili tahminde bulunmaları istenir. * Çocuklardan ortaya koyulan renk skalasından tahmini hangi renk ise onu eline alıp deney için hazırlanması istenir. * Guaj boyalar mavi-kırmızı; mavi-sarı şeklinde karıştırılırlar. Deney sonucu çocukların oluşan renkler ile ellerindeki tahmini rengi karşılaştırmaları istenir. * Sayfalar yönergeler doğrultusunda gerçekleştirilir. | **DEĞERLENDİRME**  Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Oynadığımız oyunun adı ne olabilir? * Hangi sayı gruplarını oluşturmak zordu? * Doğada mavi renkte neler var? * En sevdiğin mavi ne? * Mavi neyin rengidir? * Kimlerin üzerinde mavi renk vardı? * Renkler karıştırılınca ne olur? * Hangi renkleri elde ettik? * Çalışma sayfasında hangi nesneler vardı? |
| **MATERYALLER**  Mavi renk yüz boyası, mavi, kırmızı ve sarı renk guaj boya, fırça ve kâğıtlar | **SÖZCÜKLER**  Renk skalası, karışım, palyaço, guaj boya  **KAVRAMLAR**  **Renk:** Mavi, yeşil, mor | **AİLE KATILIMI**   * Ailelerden çocuklarıyla mavi renkteki eşyalarını bulmaları istenebilir. |
| **UYARLAMA** | | |

**MİLLİ EĞİTİM BAKANLIĞI**

……………………………………………. **OKULU**

**YARIM GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI-12**

**Tarih : /Ocak/**

**Yaş Grubu : 48 + Ay**

**Öğretmen Adı**  **:**

* **Güne Başlama Zamanı:**

*Çember saati ile güne başlama ve oyun planlaması.*

* **Oyun Zamanı :**

*Öğrenme merkezlerinde oyun/etkinliğe giriş.*

* **Kahvaltı, Temizlik**
* **Etkinlik Zamanı:**

*"Sağım Oyun Solum Oyun" adlı bütünleştirilmiş oyun ve okuma yazmaya hazırlık etkinliği*

* **Günü Değerlendirme Zamanı:**

*Çember saati ile günü değerlendirme çalışmaları, ev çalışmaları /materyal temini bilgilendirilmesi.*

* **Eve Gidiş:**

*Aile katılım çalışmalarının duyurulması/gidiş hazırlıkları.*

* **Genel Değerlendirme**

**SAĞIM OYUN SOLUM OYUN**

**Etkinlik Çeşidi:** Oyun ve Okuma Yazmaya Hazırlık (Bütünleştirilmiş Tüm Grup ve Bireysel Etkinlik)

**Yaş Grubu: 48** +

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ**  **Bilişsel Gelişim**  **Kazanım 4.** Nesneleri sayar.  **Göstergeleri:** *(İleriye/geriye doğru birer birer ritmik sayar)*  **Kazanım 10.** Mekânda konumla ilgili yönergeleri uygular**.**  **Göstergeleri:** *(Nesnenin mekândaki konumunu söyler. Yönergeye uygun olarak nesneyi doğru yere yerleştirir. Mekânda konum alır.)*  **Dil Gelişimi:**  **Kazanım 1.** Sesleri ayırt eder.  **Göstergeleri***: (Sesin geldiği yönü söyler)*  **Kazanım 6.** Sözcük dağarcığını geliştirir.  **Göstergeleri:** *(Dinlediklerinde yeni olan sözcükleri fark eder ve sözcüklerin anlamlarını sorar. Sözcükleri hatırlar ve sözcüklerin anlamını söyler. Yeni öğrendiği sözcükleri anlamlarına uygun olarak kulanı)* | **ÖĞRENME SÜRECİ**   * Bir ebe seçilir. Ebe oyun alanının önceden belirlenmiş bir yerinde durur, gözlerini yumar. Çocuklar saklanırlar. Ebe 10’a kadar sayar. * Sayma işlemi bitince "Önümdeki, arkamdaki, sağımdaki, solumdaki sobe." der, gözlerini açar, saklanan arkadaşlarını arar, bulmaya çalışır. Gördüğü arkadaşının adını söyleyerek kaleye döner, sobeler. Sobelenen çocuk yanar. * Ebe aramak için kaleden uzaklaştığında, saklanan çocuklar ortaya çıkıp, ebeden önce kaleye ulaşarak "sobe" yapmaya çalışırlar. * Ebe tarafından bulunarak yanmış olan çocuklar, oyunun bitiminde, kendi aralarında sayışarak yeni bir ebe seçerler. * Ebeye bir boncuk verilir. Ebe boncuğu karar verdiği bir elinde saklar. Bir çocuk seçilir. Çocuğa “Sağ elim de mi? Sol elimde mi?” diye sorulur. Çocuk boncuğun ebenin hangi  elinde olduğunu bilmeye çalışır. * Doğru bilirse ebe olur. Kitaplıktan birer kitap alınır. * Çocuklar sandalyeye yan yana otururlar. Çeşitli yönergeler verilir. “Sağ” denilince çocuklar kitapları sağında oturan arkadaşlarına, “sol” dendiğinde çocuklar ellerindeki kitapları sollarındaki arkadaşlarına verirler. * Çalışma sayfaları yönergeler doğrultusunda uygulanır. | **DEĞERLENDİRME**  Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Oyunun adı neydi? * İlk olarak kim ebe oldu? * Saklanmak için neler yaptınız? * Saklanmak size ne hissettirdi? * Ebenin söylediği tekerleme nasıldı? * Sobelemek ne demek? * Ebe olmak nasıl bir duygu? * Oyunda sizi tedirgin eden şeyler oldu mu? * Oyunu tekrar oynamak ister misiniz? * Sağ ve sol kavramında sıkıntı yaşadığını düşünen var mı? * Sağ ve sol ile ilgili başka hangi oyunları oynayabiliriz? |
| **MATERYALLER**  Boncuk, sandalyeler ve kitaplar | **SÖZCÜKLER**  Saklanmak, uzaklaşmak, elma, armut, ebe, otobüs durağı, boş  **KAVRAMLAR**  **Yön/mekânda konum:** Ön-arka; sağ-sol | **AİLE KATILIMI**  **……………….** |
| **UYARLAMA** | | |

**MİLLİ EĞİTİM BAKANLIĞI**

……………………………………………. **OKULU**

**YARIM GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI-13**

**Tarih : /Ocak/**

**Yaş Grubu : 48 + Ay**

**Öğretmen Adı**  **:**

* **Güne Başlama Zamanı:**

*Çember saati ile güne başlama ve oyun planlaması.*

* **Oyun Zamanı :**

*Öğrenme merkezlerinde oyun/etkinliğe giriş.*

* **Kahvaltı, Temizlik**
* **Etkinlik Zamanı:**

*"Yapboz Projesi" adlı bütünleştirilmiş oyun, matematik ve sanat etkinliği*

* **Günü Değerlendirme Zamanı:**

*Çember saati ile günü değerlendirme çalışmaları, ev çalışmaları /materyal temini bilgilendirilmesi.*

* **Eve Gidiş:**

*Aile katılım çalışmalarının duyurulması/gidiş hazırlıkları.*

* **Genel Değerlendirme**

**YAPBOZ PROJESİ**

**Etkinlik Çeşidi:** Oyun, Matematik ve Sanat (Bütünleştirilmiş Tüm Grup Etkinliği)

**Yaş Grubu: 48** +

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ**  **Bilişsel Gelişim:**  **Kazanım 15.** Parça-bütün ilişkisini kavrar.  **Göstergeleri:** *(Bir bütünün parçalarını söyler. Bütün ve yarımı gösterir. Bir bütünü parçalara böler. Parçaları birleştirerek bütün elde eder.)*  **Motor Gelişimi:**  **Kazanım 1.** Yer değiştirme hareketleri yapar.  **Göstergeleri:** *(Çift ayak sıçrayarak belirli mesafe ilerler. Belirlenen noktadan çift ayakla ileriye doğru atlar.)*  **Sosyal ve Duygusal Gelişim:**  **Kazanım 15.** Kendine güvenir.  **Göstergeleri:** *(Grup önünde kendini ifade eder. Gerektiği durumlarda farklı görüşlerini söyler. Gerektiğinde liderliği üstlenir.)*  **Kazanım 17.** Başkalarıyla sorunlarını çözer**.**  **Göstergeleri:** *(Başkaları ile sorunlarını onlarla konuşarak çözer. Arkadaşlarıyla sorunlarını çözemediği zamanlarda yetişkinlerden yardım ister. Gerekli zamanlarda uzlaşmacı davranır.)* | **ÖĞRENME SÜRECİ**   * ‘Zıpla Git’ oyunu oynanır. Sınıfı iki gruba ayrılır. Grupların karşısına aynı uzaklıkta iki masa koyulur ve masanın üzerine eşit miktarlarda oyuncak yerleştirilir. * En baştaki çocuk tek ayak üzerinde zıplayarak gider ve oyuncağı aldıktan sonra çift ayak üzerinde zıplayarak yerine gelir. * Yanlarında bulunan sepete oyuncağı atar. Gruptaki diğer çocuklar aynı şekilde gider oyuncak alır ve sepetlerine atarlar. * Hangi grup oyuncakları daha çabuk bitirirse oyunu kazanmış olur. * Oyun bitiminde çocuklarla çember şeklinde oturulur. Ortaya bazı yapbozlar koyulur. * Yapbozların üzerindeki resimler ile ilgili sohbet edilir. * Resimler ile ilgili hikâyeler oluşturulur. * Sınıf dört gruba ayrılır. Gruplar yapboz projesi için resim yaparlar. Resimler tamamlanınca arkası çevrilir. Çizgiler çizilerek kesilince yapboz olacak şekilde çizgiler çizilir. Her bölüme bir sayı verilir. Çalışmalar çizgi üzerinden kesilerek bölünür. * Her grup başka bir grubun yaptığı yapbozu tamamlamaya çalışır. * Çocuklar ile nesne toplama oyunu oynanır. Çocuklardan tek tek farklı özellikte veya sayıda bir nesne istenir. Çocuklar kum saati süresince istenilen nesneyi getirirler. (5 tane kırmızı blok…) * Çalışma sayfası uygulanır. | **DEĞERLENDİRME**  Etkinlik sonunda ya da aralarda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Oyun hakkında ne düşündünüz? * Zıplarken en çok hangi organımız çalışıyor? * Oyunu ilk olarak hangi grup daha hızlı tamamladı? * Yapbozları tamamlarken nelere dikkat ederiz? * Yapboz oluşturma projesinde grup çalışmanızı nasıl değerlendiriyorsunuz? * Diğer grupların yapbozlarını tamamlarken zorlandınız mı? * En ilginç yapboz projesini hangi grup yapmıştı? Neden? * Grubunuzda anlaşmazlık yaşadınız mı? Nasıl çözümler ürettiniz? |
| **MATERYALLER**  Sınıfta bulunan yapbozlar | **SÖZCÜKLER:** Yapboz  **KAVRAMLAR: Sayı/sayma**: 2, 3, 4, 5-Sıra sayısı  **Miktar:** Parça-bütün | **AİLE KATILIMI**  …………….. |
| **UYARLAMA** | | |

**MİLLİ EĞİTİM BAKANLIĞI**

……………………………………………. **OKULU**

**YARIM GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI-14**

**Tarih : /Ocak/**

**Yaş Grubu : 48 + Ay**

**Öğretmen Adı**  **:**

* **Güne Başlama Zamanı:**

*Çember saati ile güne başlama ve oyun planlaması.*

* **Oyun Zamanı :**

*Öğrenme merkezlerinde oyun/etkinliğe giriş.*

* **Kahvaltı, Temizlik**
* **Etkinlik Zamanı:**

*"Sayılardan Hangisi Yok?" adlı bütünleştirilmiş oyun, Türkçe ve okuma yazmaya hazırlık etkinliği*

* **Günü Değerlendirme Zamanı:**

*Çember saati ile günü değerlendirme çalışmaları, ev çalışmaları /materyal temini bilgilendirilmesi.*

* **Eve Gidiş:**

*Aile katılım çalışmalarının duyurulması/gidiş hazırlıkları.*

* **Genel Değerlendirme**

**SAYILARDAN HANGİSİ YOK?**

**Etkinlik Çeşidi:** Oyun, Türkçe ve Okuma Yazmaya Hazırlık (Bütünleştirilmiş Tüm Grup ve Bireysel Etkinlik)

**Yaş Grubu: 48 +**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ**  **Bilişsel Gelişim:**  **Kazanım 4.** Nesneleri sayar.  **Göstergeleri:**  *(İleriye/geriye doğru birer birer ritmik sayar. Belirtilen sayı kadar nesneyi gösterir. Saydığı nesnelerin kaç tane olduğunu söyler. Sıra bildiren sayıyı söyler. 10’a kadar olan sayılar içerisinde bir sayıdan önce ve sonra gelen sayıyı söyler.)*  **Dil Gelişim:**  **Kazanım 1:** Sesleri ayırt eder.  **Göstergeleri:**  *(Sesin özelliğini söyler. Sesler arasındaki benzerlik ve farklılıkları söyler. Verilen sese benzer sesler çıkarır.)*  **Sosyal ve Duygusal Gelişim:**  **Kazanım 3:** Kendini yaratıcı yollarla ifade eder.  **Göstergeleri:**  *(Duygu, düşünce ve hayallerini özgün yollarla ifade eder. Özgün özellikler taşıyan ürünler oluşturur.)* | **ÖĞRENME SÜRECİ**   * Masanın üzerine 1’den 6’ya kadar olan rakamlar koyulur. * Biri ebe seçilir, dışarı çıkarılır. Ebe dışarıdayken, rakamlardan birisi saklanır. Ebe içeri çağırılır. * "Sayılardan hangisi yok ?" diye sorulur.   (*Altı sayısı saklanmamalıdır)*   * Bilirse ebelikten kurtulur, kurtulan çocuk, bir başka çocuğu ebe seçer. Oyun böylece sürer. * Rakamlar masanın üzerinde yan yana dizilir. Sayılardan hangisi ile oyun oynanmadığı sorulur. Altı sayısına dikkat çekilir. * ‘Altı kere altı otuz altı dedemin bıyıkları yolda kaldı’ adlı tekerleme söylenir. * Tekerlemenin ne anlama geldiği ve tekerlemede geçen sayıyı bulmaları için sorgulama başlatılır. * ‘Benim adım **A**ltı; **A**rmut gibiyim. (*Ellerle armut şekline bir şekil yapmak gibi*) Benim adım **A**ltı; **A**slan gibiyim’ *(Ellerle pençe hareketi yapmak gibi*) denir ve çocuklara örnekler çoğaltılarak oyunun kuralı hissettirilir. * Örneklerin ardından oyunu oynamak için ne yapmamız gerektiği sorulur. * Oyun malzememizin ‘**A**ltı’ ve’ **A’** sesi olduğu vurgulanarak dikkat seslere çekilir. * Her çocuk, A sesi ile başlayan bir analoji bulması için desteklenir. Bulunan analoji ve hareketi tüm sınıfla tekrar edilir. * ‘6 Sayısı’ adlı çalışma sayfaları uygulanır. | **DEĞERLENDİRME**  Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Altı rakamı ile başka nasıl oyunlar oynayabiliriz? * Tekerleme aklınızda kaldı mı? * Altı sayısı hangi sayıdan sonra gelir? * Hangi rakam hiç saklanmadı? * Sesler arasındaki benzerliklere daha önce dikkat etmiş miydiniz? * Aklınızda kalan isim ve benzetmeler neler? (*Altı-Araba vb)* * Sizce en ilginç benzetme hangisiydi? * Yaparken zorlandığınız bir hareket var mıydı? * Yapmaktan en keyif aldığınız hareket hangisiydi? |
| **MATERYALLER**  1’den 6’ya kadar olan rakamlar | **SÖZCÜKLER**  Kafiye, ses benzerliği  **KAVRAMLAR**  **Sayı/sayma:** 6 | **AİLE KATILIMI**   * Aile Katılım etkinlik sayfası eve gönderilebilir.   **AİLE KATILIMI**   * Neşeli Yapraklar-5 s: 19, 20 * Okul Öncesi Antolojisi   s: 120(deney)  Aile Katılım Etkinliği 15.hafta |
| **UYARLAMA** | | |

**MİLLİ EĞİTİM BAKANLIĞI**

……………………………………………. **OKULU**

**YARIM GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞI-15**

**Tarih : /Ocak/**

**Yaş Grubu : 48 + Ay**

**Öğretmen Adı**  **:**

* **Güne Başlama Zamanı:**

*Çember saati ile güne başlama ve oyun planlaması.*

* **Oyun Zamanı :**

*Öğrenme merkezlerinde oyun/etkinliğe giriş.*

* **Kahvaltı, Temizlik**
* **Etkinlik Zamanı:**

*"Kalabalık Sayılar" adlı bütünleştirilmiş matematik, oyun ve sanat etkinliği*

* **Günü Değerlendirme Zamanı:**

*Çember saati ile günü değerlendirme çalışmaları, ev çalışmaları /materyal temini bilgilendirilmesi.*

* **Eve Gidiş:**

*Aile katılım çalışmalarının duyurulması/gidiş hazırlıkları.*

* **Genel Değerlendirme**

**KALABALIK SAYILAR**

**Etkinlik Çeşidi:** Matematik, Oyun ve Sanat (Bütünleştirilmiş Küçük Grup ve Bireysel Etkinlik)

**Yaş Grubu: 48 +**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ**  **Bilişsel Gelişim**  **Kazanım 4.** Nesneleri sayar.  **Göstergeleri:**  *(İleriye/geriye doğru birer birer ritmik sayar. Belirtilen sayı kadar nesneyi gösterir. Saydığı nesnelerin kaç tane olduğunu söyler. Sıra bildiren sayıyı söyler. 10’a kadar olan sayılar içerisinde bir sayıdan önce ve sonra gelen sayıyı söyler.)*  **Kazanım 6.** Nesne ya da varlıkları özelliklerine göre eşleştirir.  **Göstergeleri:**  *(Nesne/varlıkları birebir eşleştirir. Nesne/varlıkları rengine, şekline, büyüklüğüne, uzunluğuna, göre ayırt eder, eşleştirir. Eş nesne/varlıkları gösterir.)*  **Kazanım 20**. Nesne/sembollerle grafik hazırlar.  **Göstergeleri:**  *(Nesneleri kullanarak grafik oluşturur. Nesneleri sembollerle göstererek grafik oluşturur. Grafiği oluşturan nesneleri ya da sembolleri sayar. Grafiği inceleyerek sonuçları açıklar.)* | **ÖĞRENME SÜRECİ**   * Çocuklarla yerde oturulur. Sol baştan başlayarak saymaları istenir. * Kaç kişi olduklarını söyledikten sonra çocuklardan beş tanesinin masalara oturması istenir. * Yerde oturanlar arkadaşları gittikten sonra kaç kişi kaldıklarını sayarlar. * Farklı bir sayı söyleyip sayı kadar çocuk masaya gönderilir. * Bu işlem değişik sayılarla devam eder. Masada kaç kişi olduğu, yerde kaç kişi kaldığı sayılır. * Kalan çocuklar da masalara geçer. * Çocuklar masada sayıları eşit olmayan üç gruba ayrılır. * Grup sayıları çocuklarla sayılır ve hangi grubun kalabalık olduğu bulunur. * Gruplardan biri el baskılarını diğeri ayak baskılarını son grupta yumruk yapılarak oluşturulan *(küçük ayak izine benzeyen şekil)*şekille baskı yapar. * Baskı yapılan kâğıtlar kesilerek küçültülür ve oyun malzemesi elde edilir. * Kâğıtlar yere yerleştirilir. Tahtada bir grafik oluşturulur. Grafikte baskıların sembolleri vardır. * Çocuklarla hangi baskıdan kaç tane olduğu bulunur ve grafikte işaretlenir. * Grafik analiz edilir. * Çalışma sayfası uygulanır. | **DEĞERLENDİRME**  Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * İlk olarak masaya kaç kişi oturdu? * Yerde kaç kişi kaldı? * Masada kaç gruba ayrıldık? * Gruplarda kaç kişi vardı? * Hangi baskıları yaptık? * En ilginç baskı hangisiydi? * Kaç tane baskı vardı? * Grafikte çıkan sonuç neydi? |
| **MATERYALLER**  Parmak boyaları ve kâğıtlar, tahta ve kalemi | **SÖZCÜKLER**  Grafik, iz, mandala  **KAVRAMLAR: Sayı/sayma:** 1-20  **Miktar:** Kalabalık-tenha | AİLE KATILIMI   * Neşeli Yapraklar-5 s: 21, 23 |
| **UYARLAMA** | | |